RAMPAGE

INSTRUCTIONS FOR SPECTRUM 48/128K/+ AMSTRAD CPC COMMODORE 64/128

ACTIVISION®

RAMPAGE

LOADING

SPECTRUM 48/128K/+

Ensure the cassette is fully rewound. Type LOAD "" and ENTER. Then start the tape.

AMSTRAD CPC

Cassette: Ensure the cassette is fully rewound. Owners of disk machines should select the appropriate filing system using|TAPE. Press the CTRL key and the small ENTER key together. Then start the tape and press any key.

Disk: Ensure the disk filing system is selected (using|DISC). Insert the disk into the drive and type RUN "DISC". Then ENTER.

COMMODORE 64/128

If using a 128. First select 64 mode.

Cassette: Ensure the cassette is fully rewound. Press the SHIFT and RUN/STOP keys together, then press ENTER on the recorder.

Disk: Insert the disk into the drive. Side A up. Type LOAD "*".0.1 and press RETURN.

GAME DETAILS

See proud cities reduced to rubble! Witness acts of primeval savagery! Gasp at male and female nudity! RAMPAGE – loading soon in a computer near you!

In the very best Hollywood tradition. RAMPAGE unleashes monstrous mayhem on an unsuspecting public. No fewer than three of your favourite B-movie behemoths are loose among the skyscrapers - and nothing short of total destruction will satisfy them!

It seemed like any other day at the Greaseburger Fast Food Emporium - but three unlucky customers were to get something even nastier than usual in their Big Mucks. If only the company's Research Division hadn't accidentally shipped some of the experimental food additives...

A wave of nausea, a foul aftertaste, chronic indigestion: everything was normal until George, Lizzie and Ralph ripped out of their clothing and into designer fur and scales. Life isn't fun as a fifty-foot Gorilla, Lizard or Wolfman - and soon everyone's going to find out how angry they are!

Up to three people can play, each controlling a different monster. In a desperate battle for survival, you climb the skyscrapers and smash the walls with your fists, searching for edibles - anything from goldfish bowls to the occasional tasty human - that appear behind the shattered windows. Grabbing inedibles such as toasters, TVs, and potted cacti will inflict some damage on you, though. Each player's stamina is indicated by the energy bars at the top of the screen.

Damaged buildings will eventually collapse into rubble, but leap off when the foundations start to give way - getting trapped in the falling masonry will weaken you. The nation's military might is also bent on your destruction, so try to avoid (or punch) the troops who fire from the windows, and the gunship helicopters that are constantly circling overhead. You can also punch - and be punched by - your fellow monsters.

If you lose all you energy, you revert back to human form and, hiding your nakedness as best you can, shuffle off-screen in embarrassment.

When a whole screenful of buildings has been demolished, a new city block appears, ready to be flattened. There are 50 cities, and the monsters spend three days in each one, making 150 different screens.

GAME CONTROLS

Players with joysticks use the four stick directions and the fire button to control their monster. See the table below for the keyboard equivalents. LEFT and RIGHT cause the monster to walk along the street, or across the top of buildings. UP and DOWN are used to climb up and down the sides of buildings. Pressing FIRE on its own makes the monster jump. Pressing FIRE while pressing a direction key, then FIRE, throws a punch or makes a grab in the chosen direction. All versions are designed for three players.

Commodore Users: One on keyboard, two on joysticks.
Spectrum Users: Any combination of keyboard and/or joystick.
Amstrad Users: One on joystick, two on keyboards.

	LEFT	RIGHT	UP	DOWN	FIRE
COMMODORE 64/128					
1 PLAYER	<	?	@	:	=
SPECTRUM					
PLAYER 1	Q	W	O	K	P
PLAYER 2			DEFINABLE		
PLAYER 3			DEFINABLE		
AMSTRAD					
1 PLAYER	C	V	A	Z	COPY
2 PLAYER	←	→	↑	↓	SMALL ENTER KEY

(These are the CURSOR KEYS)

CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K/+

Vérifiez que la cassette est entièrement rembobinée. Tapez LOAD"" et frappez ENTER, puis démarrez la cassette.

AMSTRAD CPC

Cassette: vérifiez que la cassette est entièrement rembobinée. Si votre ordinateur est équipé d'une unité de disques, sélectionnez le système de classement approprié en tapant |TAPE. Frappez simultanément CTRL et la petite touche ENTER, puis démarrez la cassette et frappez une touche quelconque.

Disquette: sélectionnez le système de classement approprié (en tapant |DISC). Introduisez la disquette dans l'unité et tapez RUN "DISC", puis frappez ENTER.

COMMODORE 64/128

Si vous utilisez un 128, commencez par sélectionner le mode 64.

Cassette: Vérifiez que la cassette est entièrement rembobinée. Frappez simultanément SHIFT et RUN/STOP, puis enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

Disquette: insérez la disquette dans l'unité, face A vers le haut. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN.

DESCRIPTION DU JEU

De fières cités réduites en poussière, des actes de sauvagerie primitive, la nudité au naturel! Voici RAMPAGE qui envahit d'ores et déjà tous les ordinateurs.

Dans la meilleure tradition holywoodienne, RAMPAGE sème une panique monstrueuse dans un public confiant. Trois de vos énormes monstres préférés se promènent en toute liberté parmi les gratte-ciels. Rien ne saurait les satisfaire, si ce n'est une destruction complète.

Une journée comme les autres commence au Greaseburger Fast Food Emporium — mais trois clients malchanceux vont découvrir quelque chose de plus dégoûtant que d'habitude dans leur Big Mucks. Si seulement le service des recherches de la société n'avait pas accidentellement envoyés des additifs alimentaires encore au stade de l'expérience.

Une vague de renvoi, un arrière-goût épouvantable et une indigestion chronique: tout allait bien jusqu'à ce que George, Lizzie et Ralph arrachent leurs vêtements et enfilent des fourrures de création. La vie n'est pas toujours marrante pour Gorilla, Lizard et Wolfman du haut de leurs quinze mètres, et personne ne va tarder à s'apercevoir à quel point ils sont en colère.

RAMPAGE peut se jouer à trois joueurs, chacun d'entre eux contrôlant un monstre différent. Dans une lutte désespérée pour survivre, vous escaladez les gratte-ciels et fracassez les murs de vos poings, à la recherche de nourriture. Tous les produits comestibles - des aquariums de poissons rouges aux savoureux humains - que dévoilent les fenêtres fracassées sont bons,

mais les autres articles, tels que les grille-pains, les postes de télévision et les cactus en pot vous poseront des problèmes de digestion. La résistance de chaque joueur est signalée par les barres d'énergie au sommet de l'écran.

Les bâtiments endommagés finissent par s'écrouler. Il est conseillé de s'en échapper avant que les fondations ne commencent à s'effondrer - car vous perdrez des forces si vous êtes retenu prisonnier par les briques s'écroulant. Toutes les armées du pays sont aussi à votre poursuite, et vous devez donc éviter (ou détruire) les troupes tirant des fenêtres et les hélicoptères qui circulent constamment sur vos têtes. Vous pouvez également vous en prendre aux autres monstres qui peuvent aussi vous attaquer.

En perdant toute votre énergie, vous reprenez votre forme humaine et disparaissez de l'écran rouge de gêne en cachant de votre mieux votre nudité.

Lorsqu'un écran de bâtiments a été détruit, un nouveau bloc de cités apparaît, prêt à être réduit en poussière. Il existe 50 cités et les monstres passent trois jours dans chacune d'entre elles donnant ainsi un total de 150 écrans.

COMMANDES DU JEU

Si vous vous servez d'une manette de jeu, manoeuvrez-la dans les quatre directions et appuyez sur le bouton de tir pour contrôler votre monstre. Les commandes équivalentes au clavier sont données au tableau suivant. En manoeuvrant la manette de jeu vers la GAUCHE ou la DROITE, vous obligez le monstre à marcher dans les rues et sur le toit des bâtiments. Pour le faire escalader et descendre les bâtiments, poussez et tirez la manette. lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, le monstre saute, à moins que vous ne pressiez en même temps une touche de direction, auquel cas le monstre donne un coup de poing ou saisit quelque chose dans la direction en question.

Toutes les versions ont été conçues pour trois joueurs.

Sur Commodore: *un joueur au clavier, deux à la manette de jeux.*

Sur Spectrum: *toute combinaison de clavier et/ou manette de jeux*

Sur Amstrad: *un joueur à la manette de jeux, deux au clavier*

	GAUCHE	DROITE	HAUT	BAS	FEU
COMMODORE 64/128					
1 JOUEUR	<	?	@	:	=
SPECTRUM					
JOUEUR 1	Q	W	O	K	P
JOUEUR 2	DEFINISSABLE				
JOUEUR 3	DEFINISSABLE				
AMSTRAD					
1 JOUEUR	C	V	A	Z	COPY
2 JOUEUR	←	→	↑	↓	PETITE TOUCHE ENTER

(TOUCHES CURSEUR)

LADEANLEITUNG

SPECTRUM 48/128K/+

Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. LOAD"" eingeben und ENTER drücken, dann das Band starten.

SCHNEIDER CPC

Kassette: Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Besitzer von Geräten, die mit Diskettensystemen ausgerüstet sind, müssen mit dem Befehl |TAPE auf Kassettenbetrieb umschalten. Danach CTRL und die kleine ENTER Taste zusammen drücken und das Band starten. Eine beliebige Taste drücken.

Diskette: Sicherstellen, daß Diskettenbetrieb aktiviert ist (mit |DISC). Die Spieldiskette ins Laufwerk einlegen und RUN"DISC" eingeben, dann ENTER drücken.

COMMODORE 64/128

Bei Verwendung eines 128er Modells, erst auf 64er Modus umschalten.

Kassette: Sicherstellen, daß das Band vollkommen zurückgespult ist, dann gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP und anschließend die PLAY-Taste des Rekorders drücken.

Diskette: Diskette mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk einlegen, dann LOAD"*",8,1 eingeben und RETURN drücken.

SPIELGESCHEHEN

Stolze Städte werden dem Erdboden gleichgemacht. Akte primitiver Barbarei sind an der Tagesordnung. Die Zivilisation ist dahin! Alle Hüllen fallen.

RAMPAGE — in Kürze auf einer Computerleinwand in Ihrer Nähe!

In der vorbildlichsten Hollywood-Tradition entfesselt RAMPAGE Chaos und Schrecken unter der arglosen Bevölkerung. Nicht weniger als drei der größten Ungetüme der Filmindustrie toben sich hier im Dschungel der Wolkenkratzer aus — und geben erst Ruhe, wenn alles der totalen Vernichtung anheimgefallen ist.

Im Greaseburger Schnellimbiß ging es zu wie an jedem anderen Tag. Doch drei Kunden bekamen etwas vorgesetzt, was bestimmt nicht dem Lebensmittelgesetz entsprach: experimentelle Zusatzstoffe zur Geschmacksverfeinerung waren statt in die Forschungsabteilung in die Küche und in die Bouletten geraten

Ein Gefühl der Übelkeit, ein unangenehmer Nachgeschmack, chronische Verstopfung stellten sich ein. Diese Symptome waren weiter nicht beunruhigend, man hatte sich längst daran gewöhnt. Daß etwas nicht mit rechten Dingen zuging, zeigte sich erst, als George, Lizzie und Ralph sich die Kleider vom Leibe rissen und plötzlich mit Pelz und Schuppen bedeckt waren. Ein Leben als 15m hoher Gorilla, als Echse oder als Wolfmensch ist kein reines Vergnügen — für den Betroffenen nicht, und für die Umwelt noch weniger.

Bis zu drei Spieler können sich an diesem atavistischen Abenteuer beteiligen, jeder in Form eines anderen Ungeheuers. In einem verzweifelten Kampf um Leben und Tod erklettern sie Wolkenkratzer, zertrümmern Mauern und suchen nach Eßbarem. Wählerisch sein können sie nicht, in der Not tut's ein Goldfisch, gelegentlich auch ein Mensch, der sich hinter zertrümmerten Scheiben hervorwagt. Das Verspeisen von unverdaulichen Objekten, Toastern, Fernsehern und Zierkakteen bekommt auch den Monstern nicht so recht und zehrt an den Lebenskräften, deren Niveau am oberen Bildschirmrand abgelesen werden kann.

Beschädigte Gebäude fallen schließlich in sich zusammen, und man muß sich rechtzeitig in Sicherheit bringen, wenn die Fundamente zu wanken beginnen, um nicht lebendigen Leibes begraben und empfindlich geschwächt zu werden. Das Militär ist in großem Stil hinter den Monstern her, die den Soldaten ausweichen oder versuchen müssen, ihnen eins auszuwischen und die bewaffneten Helikopter herunterzuholen, die über dem Gebiet kreisen. Zwischendurch kommen sich die Monster auch mal selbst ins Gehege...

Wenn die Energie alle ist, nehmen die Monster wieder ihre menschliche Gestalt an — doch so mancher wird sich scheuen, in Adams Kostüm über den Bildschirm zu flimmern.

Nach der erfolgreichen Zerstörung eines ganzen Bildschirms voller Gebäude wird eine neue Häuserfront eingeblendet, deren Schicksal schon besiegelt ist. 50 Städte gibt es insgesamt, und die Monster halten sich je drei Tage in jeder auf — das sind zusammen 150 verschiedene Szenen!

SPIELSTEUERUNG

Spieler mit Joystick steuern ihre Monster über die vier Grundstellungen und den Feuerknopf.Die Tastenensprechungen werden in der nachstehenden Tabelle aufgeführt. LINKS und RECHTS manövrieren das Monster entlang einer Straße oder über die Dächer. AUF und AB dienen zum Hoch- und Runterklettern an Gebäuden. Drücken des Feuerknopfs alleine veranlaßt das Monster zu einem Sprung; Drücken einer Richtungstaste und anschließendes Betätigen des Feuerknopfs führt dazu, daß es einen Schlag in die entsprechende Richtung austeilt oder etwas ergreift.

Alle Versionen sind für drei Spieler konzipiert.

Commodore-Benutzer:	*1 x Tastatur, 2 x Joysticks*
Spectrum-Benutzer:	*Beliebige Kombination, Tastatur/Joystick*
Schneider-Benutzer:	*1 x Joystick, 2 x Tastatur*

	LINKS	RECHTS	HOCH	RUNTER	FEUER
COMMODORE 64/128					
1 SPIELER	<	?	@	:	=
SPECTRUM					
SPIELER 1	Q	W	O	K	P
SPIELER 2	DEFINIERBAR				
SPIELER 3	DEFINIERBAR				
AMSTRAD					
1 SPIELER	C	V	A	Z	COPY
2 SPIELER	←	→	↑	↓	KLEINE ENTER-TASTE
	(CURSOR TASTEN)				